GUIDE COMPLETE PER I MIGLIORI GIOCHI PS3

Play generation

DARKSIDERS

Guida passo passo • Segreti • Trofei

CONTROLLI

Levetta sinistra: Muovi il personaggio
Levetta destra: Muovi la telecamera
R3: Mira
✖: Salta
●: Azione/Interazione
■: Attacco di spada
▲: Attacco secondario
L1: Menu abilità
L2: Aggancia il nemico
R1: Para
R2: Usa accessorio
R1 + Levetta sinistra: Scatta
↑, ←, →: Seleziona accessorio
↓: Cambia arma secondaria
START: Pausa/Inventario
SELECT: Mappa/Cronache
SELECT (tieni premuto): Evoca Sentinella

Ripristinare l'Equilibrio del creato non è un'impresa di poco conto: tra cervellotici enigmi, potenziamenti nascosti e boss giganteschi, il viaggio di Guerra si rivelerà... un vero Inferno! Per farti strada fino al Distruttore non ti resta che affidarti alla nostra guida. Modestia a parte, è la fine del mondo!

CONSIGLI

Darksiders non è un gioco per tutti. Anche a livello Normale gli scontri risultano spesso impegnativi e alcuni enigmi sono discretamente complessi. Per accompagnare Guerra fino al termine della sua avventura, segui alcune semplici regole:

COMBATTIMENTI

Sfrutta al meglio le diverse abilità e i potenziamenti di cui verrai dotato. Il Getto di Lame ti permetterà di liberarti quando sei circondato da più avversari; con la Lama Incrociata potrai attaccare dalla distanza i demoni più ostici; con il Guanto Sismico atterrerai i nemici volanti per colpirli in tutta comodità. Quando sbloccherai la Forma Caotica, usala di fronte ai nemici più imponenti senza mai premere il tasto ●: torneresti immediatamente alle tue sembianze originarie.

ORIENTAMENTO

Gli ambienti di gioco sono ampi e ben progettati. Esplora ogni singola stanza per individuare gli scrigni e usa spesso la mappa: il tuo obiettivo è sempre indicato da un cerchio giallo. Se hai bisogno di consigli su come procedere, evoca la Sentinella, mentre per gli spostamenti più lunghi affidati ai Varchi Serpentini o a Rovina quando ne avrai la possibilità.

COLLEZIONABILI

La maggior parte degli scrigni sono posizionati in bella evidenza, ma conterranno quasi sempre Anime per recuperare Ira ed energia. Per sbloccare alcuni Trofei, tuttavia, dovrai recuperare oggetti particolari: gli Artefatti sono croci luminose, verdi o arancio, mentre i Frammenti della Pietra della Vita, i Frammenti dell'Ira e i Frammenti dell'Armatura degli Abissi sono racchiusi in casse, generalmente ben nascoste. Non disperare, però, perché sul finire del gioco otterrai l'**Abbraccio di Furia** e vedrai indicata sulla Mappa la posizione di ogni oggetto. Se non riesci a raggiungere uno scrigno o un Artefatto, lascialo perdere e torna quando avrai acquisito tutte le abilità.

Tre scrigni si trovano nei Varchi Serpentini.





GUIDA







MAYHEM

Assumi la Forma Caotica (1) per abbattere il miniboss, sconfiggi la schiera di angeli e demoni, procedi e arrampicati sulla Vegetazione Infernale. Appenditi al cavo, attraversa l'edificio, quindi torna in strada e dirigiti verso l'icona rossa sulla mappa: il primo boss, **Straga** (2). Evita le auto che ti scaglierà contro, quindi "restituiscigli il favore" e lanciagliele in faccia: si accascerà al suolo e potrai colpirlo con la spada. Quando il mostro scuote la strada, stai pronto a scattare per evitare il suo soffio letale. Se le sue mani diventano incandescenti, salta via per schivare le scie infuocate. Quando vedrai comparire l'icona, premi ●. Da lì a poco sarai morto...

ARSO CONSIGLIO

Recupera la Divoracaos dall'altare a destra ed entra nel fuoco blu (3). Sbloccherai il tuo primo Potere dell'Ira, il **Getto di Lame**.

HOTEL SERAPHIM

Arrampicati fino al piano superiore, distruggi i cassonetti per ottenere alcune Anime, quindi continua a salire con un doppio salto. Ti ritroverai di fronte a un baratro: superalo sfruttando le sporgenze sulla parete, poi elimina gli zombie. Appenditi al tubo dalla parte opposta della stanza e forza le porte dell'ascensore. Arrampicati e infila la fessura in alto, quindi affronta il gigante di fuoco. Fai attenzione, perché prima di morire esploderà. Sali le scale sulla parete a destra, spingi l'altare verso il muro (4) e utilizzalo per salire al piano superiore, poi arrampicati sulla Vegetazione. Elimina altri morti viventi e vedrai comparire un massiccio demone grigio: stordiscilo lanciandogli contro sedie e tavoli, quindi colpiscilo con la spada per finirlo con il tasto ●. Scomparso il sigillo, sali le scale e apri lo **scrigno**.

LE INTERSEZIONI

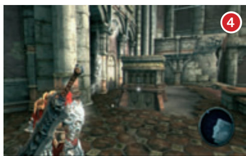
Vulgrim ti chiederà di portargli 500 anime e ti donerà il **Cercatesori**: sulla Mappa vedrai così indicata la posizione degli **scrigni**. Per raggiungere quello a nordovest, nascosto da un muro di cristalli blu, è necessario il **Guanto Sismico. Colpisci l'idrante** a fianco: distruggendo tutti quelli presenti nell'area sbloccherai uno **scrigno nascosto**. Troverai gli altri cinque idranti lungo il viale a est, dal lato opposto dell'imponente edificio. Sul fondale del laghetto sotterraneo, raggiungibile dall'ingresso della metro, raccoglierai anche il primo **Artefatto: Soldato**, nascosto dietro a una roccia. Torna infine dal mercante e ti verrà consegnato l'**Evocatore della Terra**. Equipaggialo e usalo per aprire il "portale" di pietra di fronte a te (5).

LA LIBRERIA

Prendi le scale a sinistra, elimina il mostro di fuoco, tuffati nella pozza sottostante e liberati dei nemici. Entra in acqua per imboccare un tunnel sommerso: in fondo troverai uno **scrigno contenente un Frammento di Pietra della Vita**. Risali in superficie, arrampicati sulla Vegetazione (6), entra nella porta e apri lo **scrigno** a destra. Per recuperare l'**Artefatto blu** e lo scrigno in alto dovrai tornare in seguito.

FORCA ARDENTE

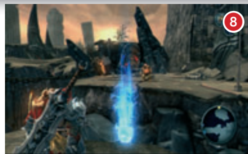
Dirigiti a ovest e sali le scale del palazzo per trovare uno **scrigno**. Un **secondo scrigno** si trova in un edifi- »













»cio a nordovest, mentre appena sopra l'altare di Vulgrim 7 si nasconde un **Frammento dell'Ira**. Raggiungi il centro dell'area e ti scontrerai con il **Generale Fantasma**: usa il Getto di Lame e ricarica l'Ira uccidendo i soldati. Colpisci il Generale quando è in aria e respingi le sue cariche con l'Evocatore della Terra. Dopo averlo sconfitto, **sposta verso il centro le Gargolle** e libera **Samael**: sarai ricompensato con il **Volo dell'Oscurità** e potrai attraversare il baratro 8 sfruttando la spinta della Corrente Oscura. Dal margine ovest della piattaforma, inoltre, potrai raggiungere il **Frammento di Armatura** sottostante.
Scendi per il cunicolo e guarda a destra: nella lava c'è uno **scrigno**. Sali, usa la Vegetazione sul soffitto e sfrutta ancora le Correnti. Gli altri scrigni e l'**Artefatto** sono al momento irraggiungibili.

LE TERRE SOFFOCANTI

Nel tempietto centrale troverai Vulgrim. Distruggi le sette lapidi 9 nei dintorni per far comparire uno **scrigno segreto**, contenente un **Frammento di Pietre della Vita**, poi prosegui a nord, scendi le scale e recupera un **Artefatto: Soldato**. Un altro Artefatto si trova invece a sud, nascosto in una cripta: sposta il sarcofago centrale per rivelarla. Per altri **tre scrigni** raggiungi il parcheggio a nord, la scalinata a sudest e la discesa a est. Dalla parte opposta della strada, accanto al cancello, troverai un passaggio verso un edificio: sui due piani troverai due scrigni, uno con un **Frammento dell'Ira**. Torna indietro, usa l'Evocatore della Terra sul colosso a est e raggiungi i quattro nascondigli del Regno d'Ombra, indicati sulla mappa 10.
Ti troverai catapultato nell'**Arena** e dovrai superare quattro sfide: punta a uccidere solo i nemici più deboli. Vinti i combattimenti e ottenuto il **Contrattacco**, torna al cancello e suona il corno per proseguire e sbloccare il **Devastatore**. Attraversa il tunnel, raccogli lo **scrigno** nel vicolo cieco e sfrutta le Correnti.

LA SCALA INTERROTTA

Vicino all'ingresso, nascosto all'interno di un'enorme crepa a ovest, vedrai un **Artefatto**. A sudest troverai uno **scrigno**, a est un tunnel sommerso con un **Frammento di Pietra della Vita**, a sud ovest un **edificio con un altro scrigno** al primo piano 11. Da quella zona, salta sulla Corrente oltre la finestra e infilati nella fessura per recuperare un altro **Frammento**. Procedi sull'autostrada distrutta e sarai **attaccato da un demone**: spostati o usa ● per respingere le auto e finiscilo con la spada quando ti raggiunge. Sfrutta la Corrente appena comparsa, apri lo **scrigno** e usa ancora la Corrente per entrare nell'edificio. Prendi le scale a destra e apri i **due scrigni alla fine delle rampe**: nel secondo troverai la **Chiave dell'Osservatore**. Apri la porta blu al piano superiore e sali in groppa alla **Bestia Angelica**.

GOLA DELL'ECO

In volo, tieni premuto il "fuoco" e fai esplodere le auto. Giunto nella caverna di lava, abbatti gli sciami di avversari e il demone superiore: tieni caricato il colpo, evita il suo e rilascia 12.

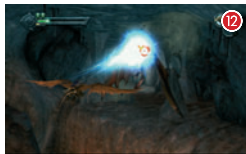
ELIMINA TIAMAT

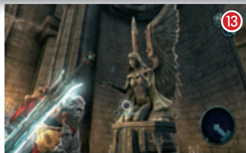
CATTEDRALE DEL CREPUSCOLO

Esplora l'esterno della Cattedrale, poi entra e dirigiti a est. Nell'alveolo a sud troverai una spada: raccoglila e posizionala sulla statua alata 13. Prosegui, attraversa il baratro ed entra nella porta a sud. Lancia un **Germoglio Bomba** per distruggere i cristalli rossi, supera la lava e arrampicati sulle sbarre alla pa-





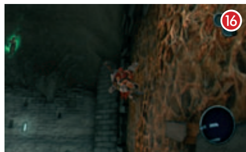


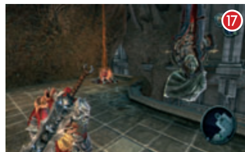






rete: in alto troverai la **Possessione** ⑭. Entra quindi nella porta a nord, al piano superiore, e apri lo **scrigno con la Mappa del dungeon**. Poco distante c'è anche il **Cercatesori**, ma per raggiungerlo ti serve la **Lama Incrociata**. Vai a nord ed entra nell'androne principale, poi **spingi giù la grande statua** sul ballatoio ⑮ per sfondare il pavimento. Lanciati nel foro e salta sulla parete a sud per superare il baratro. Appeso alla Vegetazione, guarda dietro di te: vedrai un **Artefatto** ⑯. Apri la porta e raccogli la **Chiave**, poi torna fino alla prima stanza e **apri la porta blu**. Uccidi il miniboss, recupera la spada e torna nella galleria principale, dirigendoti a est e poi a nord, quindi deposita la spada ai piedi della statua.
Lancia una Bomba contro il demone appeso e, quando si ritrae, raccogli la spada dalla statua. Posiziona la spada sull'altra statua, ma prima di proseguire cerca un cunicolo a sud: salta e lancia le bombe attraverso il foro per colpire i cristalli, quindi recupera un **Frammento**. Procedi per il piano superiore: sfrutta la Corrente, fai un doppio salto e plana per raggiungere l'**Artefatto** dall'altra parte della stanza, quindi prendi la porta a sudest. Costeggia la parete, spingi giù l'altare a sud, raggiungilo e spingilo verso la parete a est. Sali sugli appigli, vai a destra e lancia la Bomba contro il demone appeso al centro della stanza: cadrà e ti aprirà la via verso i sotterranei ⑰.
Infilati nel cunicolo e distruggi il cubo incatenato per liberare la **Lama Incrociata**, poi usala per colpire il cristallo sulla porta a ovest. Aprila, colpisci i Germogli Bomba sui cristalli rossi, attiva l'interruttore e attiva con la Lama il cristallo sulla statua che emergerà. Giunto di fronte a una colonna, colpisci i Germogli. Nella stanza successiva dovrai usare la **Lama Incrociata Imbevuta** mirando prima alla torcia e quindi ai Germogli ⑱. Prosegui nella stanza con le tre statue e sfrutta la Corrente.
Distruggi le bombe sulla fune, calati fino al lato opposto e attiva la leva per far emergere nuove piattaforme. Saltaci sopra e falle salire colpendo i due cristalli blu appesi alla parete a sud, e poi quello sulla parete a ovest. Raggiungi la colonna centrale e **scaglia le bombe sui cristalli rossi**, poi prosegui e sfrutta la corda per recuperare una spada di vetro. Torna nella stanza precedente, attiva la leva per abbassare le piattaforme, salta fino a quella nell'angolo in fondo a sinistra e colpisci il cristallo blu. Torna indietro, planando, per entrare nel foro a destra.
Salta sugli appigli e raggiungi il centro del nuovo, enorme salone, quindi vola verso nord e fai tuo l'**Artefatto**.
Salta sulle piattaforme nella lava per raccogliere una Bomba Inerte. Arrampicati in alto e lanciala sui cristalli rossi, poi sfrutta una torcia e la tua Lama Incrociata per innescarla ⑲. Torna all'ingresso della stanza sfruttando gli appigli, attiva la leva appena liberata e **farai ruotare il ponte: salici rapidamente** e scendi vicino a una porta. Raccogli le Bombe Inerti alla tua sinistra e lanciale sulla parete, in modo da formare una scia che vada dalla bomba attiva fino al cristallo rosso a destra ⑳. Colpisci la bomba attiva e l'effetto a catena spazzerà via il cristallo. Prosegui, **tira la leva per innalzare la prima statua**, poi torna a raccogliere una nuova bomba. Portala sul cristallo rosso dalla parte opposta del salone e attivala con una torcia, quindi entra e attiva l'altra leva per **sollevare l'altra statua** ㉑. Colpisci i cristalli sulle statue e prosegui sotto la lava per ottenere una spada. Posizionala ai piedi di una delle statue, entra nella porta e sconfiggi i nemici per far compari- »

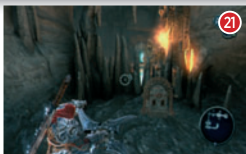












» re due scrigni: contengono un **Frammento dell'Ira** e una **Chiave dell'Osservatore**. Prosegui adesso verso sud, uccidi i pipistrelli, usa gli appigli e raggiungi una leva. Aperta la porta, ti imbatterai nel **Carceriere**: per ucciderlo aggancia i punti luminosi sulla sua spalla (22), lancia la Lama Incrociata e colpisci l'essere verde che gli fuoriesce dal petto.

Attiva la leva per calarti in basso, usa le Bombe Inerti e le torce per distruggere i cristalli rossi e **accendi le torce spente, tre nella stanza e cinque nel cunicolo di lava, per far comparire uno scrigno segreto** (23). Usa gli appigli sul cunicolo infuocato e attiva l'interruttore in fondo: solidificherai la lava e potrai portare una Bomba Inerte fino al cristallo rosso. Fallo esplodere e attiva l'ingranaggio nella stanza successiva: vedrai salire una leva in alto.

Torna all'ascensore, sali fino alla stanza con i pipistrelli e attivala. Salta sulle piattaforme, colpisci i cristalli, poi raccogli la spada. Due nuovi guerrieri ti assaliranno: eliminali per far sollevare la piattaforma, poi dirigiti a ovest fino a tornare nella sala delle tre statue. Posiziona la spada in mano all'ultima statua libera e salirai ancora: in cima alle scale ti attende **Tiamat, il boss del livello**.

Evita i suoi proiettili e lanciale addosso Bombe Inerti, quindi aggancia una torcia e la stessa Tiamat per innescarle (24): cadrà e potrai colpirla con la spada. Quando atterra, evita i suoi attacchi mantenendo sempre la visuale su di lei, restando a distanza e premendo ● se ti assale.

Usa la Lama Incrociata con colpi caricati, e quando si alza in volo evita l'onda d'urto con il doppio salto. Fai molta attenzione alle scariche di tre proiettili e colpiscila più che puoi ogni volta che si accascia: le strapperai così le ali e il **Cuore dell'Eletto**.

ELIMINA L'AFFRANTA

FORCA ARDENTE (2)

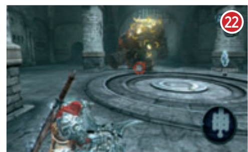
Usa i **Varchi Serpentini** (25), dirigiti alla **Forca Ardente** e parla con Samael per riottenere la Forma Caotica. Nell'edificio distrutto a sud, inoltre, troverai un **Frammento**: fai esplodere il cristallo rosso per raggiungerlo. Dirigiti poi a ovest, sfrutta la torcia per innescare le bombe sul cristallo e percorri il corridoio.

Il nemico azzurro che incontrerai è invulnerabile fino al suo attacco di anime: eliminalo con la Forma Caotica. Nella stanza successiva, salta sulla passerella sinistra e attiva l'ingranaggio in fondo al corridoio (26). Per lo **scrigno** e l'**Artefatto** appena sopra dovrai tornare in seguito. Sali sull'elica ed entra nel tunnel dal lato opposto.

IL PASSO DELL'ANNEGATO

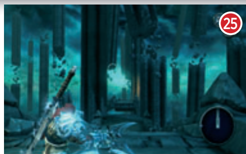
Tuffati in acqua ed esplora i fondali facendo attenzione ai pesci: sotto la cascata a est troverai un **Artefatto**, mentre in un tunnel a sud si cela un **Frammento di Armatura**. Ancora a sud troverai il primo di due edifici semisommersi, che racchiude **un altro Artefatto** (27), raggiungibile da un foro a destra, e uno **scrigno in superficie**. Colpisci poi il cristallo nella grotta sommersa, a ovest dei due edifici, per liberare un passaggio e recuperare un ultimo **Frammento**.

Entra nella porta circolare a sudovest, prendi il lungo sentiero che sale a sinistra per parlare con Vulgrim, infine torna indietro e usa l'Evocatore di fronte al gigante di pietra. Raggiungi i quattro punti segnati sulla mappa (28) e supera le **nuove sfide dell'Arena**. Ottenuto un **Immortale**, suona di nuovo il corno e il gigante ti lascerà passare. Riemergi, evita le esplosioni sulla Vegetazione e scendi appeso alla corda.











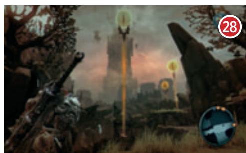


GUADO DELL'INCUDINE

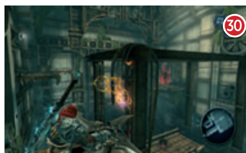
Prova a raccogliere il martello e sarai attaccato da **Ulthane**. Colpiscilo per riempire l'Ira e usa la Forma Caotica, quindi abbatti più angeli di lui combattendo al suo fianco. Supera le diverse aree, fatti lanciare da Ulthane sull'edificio, poi calati nella tromba dell'ascensore e lancia la Bomba infuocata su quelle inattive. Abbatti l'angelo per ottenere il **Redenzione** 29, spara agli altri angeli da lontano e procedi verso il fabbro: alla fine dello scontro ti libererà il passo. Arrampicati sulla Vegetazione, raccogli il **Frammento dell'Ira**, poi salta verso Ulthane e seguilo. Equipaggia la **Dottrina del Combattimento**, sconfiggi **Uriel** con la **Lama Incrociata** e calati nel buco. Segui il torrente, raccogli i **due scrigni** nei passaggi e sali le scale.

LE CAVITÀ

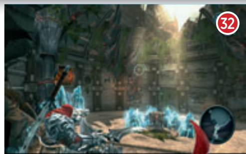
Raccogli il cannone e affronta l'**Affranta**, colpendola sullo stomaco e muovendoti per evitare i suoi raggi. Dopo che si sarà ritirata, raccogli lo **scrigno dietro l'orologio** e prendi le scale. Prosegui, salta sulla Vegetazione per superare il baratro e, giunto in un'ampia sala metallica, **elimina gli insetti con la Lama Incrociata**. Sulla piattaforma centrale troverai una Bomba Inerte: lanciala sul cristallo senza attivarla, quindi tuffati in acqua, infila il tunnel a nord ed arrampicati sulla Vegetazione. Attiva la leva sulla passerella, scendi nuovamente sulla piattaforma centrale e con la Lama Incrociata porta il fuoco fino alla fuga di gas vicino al cristallo rosso 30.
Risali fino alla leva, raggiungi il cristallo con le corde e usa la Lama per passare il fuoco sulla Bomba piazzata in precedenza. Scendi oltre la porta appena liberata, tuffati nella pozza per raccogliere un **Artefatto** 31, quindi risali sugli appigli e prendi il corridoio a ovest. Combatti le ondate di nemici, raccogli i **due scrigni** nascosti nei fori delle pareti, supera un tunnel sommerso e tuffati in un secondo tunnel: in alto vedrai una **Chiave**, ma non potrai ancora prenderla. Prendi la via in basso, a metà risali per il **Mietitore**, quindi attiva la leva in fondo. Fermata la ventola, torna a prendere la Chiave e apri la porta appena fuori dal tunnel.
Distruggi il cubo per fare tuo il **Guanto Sismico** 32. Colpisci i draghi che ti attaccheranno e cavalcali per sgominare gli altri mostri. Schianta i cristalli con il Guanto, arrampicati per raccogliere la **Chiave** e prosegui oltre la porta blu. Distruggi gli altri cristalli e supera il tunnel sommerso, poi prendi le scale a sudovest e spingi giù il cilindro metallico. Caricalo sulla piattaforma abbassata e premi la leva per sollevarla. Posiziona il cilindro di fronte all'apertura della sbarra e con un pugno scaglialo sulla piattaforma a fianco 33. Salta sulla piattaforma ancora oltre, raccogli l'**Artefatto** nell'incavo a destra, poi aziona la leva. Torna sulla piattaforma centrale e lancia il cilindro su quella da dove provenivi. Spingi il cilindro contro il muro, sali, distruggi i cristalli e con la fune raggiungi il lato opposto del salone. Evita gli **artigli dell'Affranta** nel corridoio successivo e schianta i cristalli per tornare nella grande stanza allagata. Adesso puoi distruggere la parete di cristalli blu, facendo ritirare l'acqua.
Raccogli la **Mappa** nello scrigno ed entra in una **enorme sala macchine**. In cima alle scale a sinistra troverai un interruttore che consente di **scambiare di posto i vagoni in basso**. Attiva l'interruttore, spingi il vagone piatto all'interno del tunnel e trascina al suo posto il vagone più alto, alle tue spalle. Attiva di nuovo l'interruttore per spostare il treno dall'altra parte della stanza, distruggi i cristalli e spingi il vagone nel tunnel 34: ora puoi arrampicarti sulla Vegetazione. Tornato nella sa- »








31


32


33

» la iniziale, sali sulle scale oltre la porta a est e distruggi i cristalli. Tuffati in acqua e colpisci il secondo cubo galleggiante 35: salta e aggrappati mentre sta salendo. Plana, **apri lo scrigno dietro ai vagoni** nella stanza successiva e raccogli una Bomba nel corridoio. Torna indietro e usala sui cristalli rossi, attivandola con la torcia, poi prosegui fino a una cisterna: tuffati, nuota nel tunnel a nord, sali sfruttando gli appigli e la Corrente, poi distruggi i cristalli blu in fondo alla nuova sala per portare alla luce una Bomba. Scagliala sui cristalli rossi dalla parte opposta, quindi con la Lama porta il fuoco della torcia accesa su quella di fronte, e ancora su quella vicino all'interruttore 36. Fai detonare la bomba, salta verso i cristalli blu che bloccano la ruota dentata, distruggili e torna ad attivare l'interruttore. Tuffati per ottenere la **Chiave**, poi dal lato opposto prosegui fino a un canale


34







allagato. Immergiti ed entra nel tunnel a nord per raccogliere un **Artefatto**. Supera le locuste nella stanza successiva e segui i binari fino a tornare alla porta blu 37. Aprila con la Chiave, spingi il vagone di fronte a te per farlo sgretolare dall'Affranta e combatti i dragoni nelle fogne. Nel tunnel a nord colpisci il demone appeso con la lama per aprire lo **scrigno**, poi prosegui per fare tuo il **Cercatesori**. Torna indietro, prendi il tunnel a ovest e attiva l'interruttore nella saletta in fondo. Infila la porta nella parte opposta, tuffati e riemergerai in una gola 38. Salta in basso e distruggi i cristalli nel tubo a nordest per riempirla d'acqua. A nord troverai un tunnel, adesso sommerso, che ti condurrà fino alle piattaforme in alto. Usa gli appigli per raggiungere gli altri cristalli: distruggili e innalzerai il livello dell'acqua.

Sali fino a un deposito per combattere l'**Affranta**. Distruggi tutti i cristalli e cerca di tenere il raggio lontano da essi, in modo che non vengano induriti 39. Ripulita la stanza, scaglia il treno contro il ragno ed evita con lo scatto le stalattiti che cadranno dall'alto. Lancia di nuovo il vagone e affronta uno sciame di locuste, tiralo ancora e stordirai il mostro: approfittane per sfondare con il Guanto il suo nucleo blu. Continua a scagliare il vagone ed evita locuste e rocce, fino a quando non potrai attaccare di nuovo l'Affranta.

ELIMINA LO STYGIAN

FORCA ARDENTE (3)

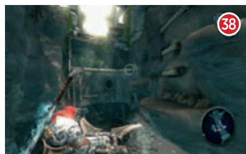
Entra nel portale, ricevi la **Misericordia** da Ulthane e torna da **Samael** usando un Varco Serpentino: otterrai l'abilità **Cronomante**. Dirigiti verso l'obiettivo segnato sulla mappa, rompi i cristalli e raccogli lo **scrigno** all'inizio del tunnel. Schianta i cristalli a destra, colpisci la Cronosfera con la Lama e attiva l'interruttore, quindi corri all'esterno verso il portale rallentato 40. Troverai anche un **Artefatto**, nel tubo frantumato sulla destra.

LA STRADA ASCIUTTA

Prosegui sulla via semidistrutta. A sud ci sono un **Artefatto** e, sul piano superiore, uno **scrigno**, mentre un **altro scrigno** si trova a est. Entra nel tunnel a nord, batti il drago e spara al demone appeso perché rilasci il cubo di pietra. Afferralo per farti sollevare 41, quindi salta sulla passerella a nord, planando, e otterrai la **Carneficina**. Ripeti il procedimento ma salta a sud, scaglia la Bomba sui cristalli e plana fino all'appiglio. Dalla Vegetazione sulla destra raggiungerai uno **scrigno**. Usa la Lama Incrociata e colpisci contemporaneamente i tre demoni appesi di fronte a te 42, salta sulla fune e scatta a sinistra. Arrampicati, entra nel tubo e prosegui nel tunnel.

LANDE CINEREE

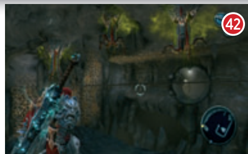
Colpisci la **Cronosfera con la Lama** e attraversa le sabbie fino alla salita rocciosa 43. Giunto sulla passerella di legno, usa la Vegetazione per raggiungere una leva. Attivala, scendi, colpisci la Cronosfera e dirigiti a sudest. Respingi i nemici con il Guanto, passa alla nuova torre e raggiungi la leva arrampicandoti sulla parete esterna. Attivala, torna all'interno, colpisci la Cronosfera e sfrutta la Vegetazione mentre le pale sono rallentate 44. Prosegui a nord e salta sulla parete rocciosa, poi usa la Corrente per salire sulla torre più lontana e arrampicati sulla Vegetazione esterna. Colpisci la Cronosfera, afferra una Bomba, scendi all'esterno e scagliala sui cristalli rossi dall'altra parte della struttura. Risali e attiva l'interruttore, quindi colpisci la Cronosfera al piano inferiore e arrampicati sulla Vegetazione. Torna sulla torre a fianco e attiva l'interruttore per ca- »

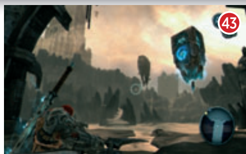












» lare la Cronosfera, scendi, colpiscila e sfrutta la Vegetazione per risalire. Arrampicati sulla parete esterna, attiva la leva per alzare la trivella e calati nel foro.
Nuota verso il fondo e troverai un **Artefatto**. Per l'altro, nel cavo della parete, dovrai tornare in seguito. In superficie, sali sulla piattaforma a est e prosegui fino a un'area piena di demoni appesi. Rompi i cristalli blu per rivelare un cubo e posizionalo sotto il demone più vicino. Sparagli in modo che lo rilasci, quindi appenditi a nord e fatti sollevare: raggiungerai l'altro gruppo di cristalli. Rompili, colpisci la Cronosfera con la Lama e corri verso la grotta a sudest (45). Usa una Bomba contro i cristalli rossi nel salone, colpisci la Cronosfera ed esci dalla grotta. Sfrutta la roccia caduta per salire, attraversa lo specchio d'acqua, arrampicati e raccogli lo **scrigno** dietro le travi di legno. Abbatti i nemici nella cava, prosegui fino alla piana sabbiosa e muoviti sulle basi delle torri, avanzando quando il verme è distante (46). Entra nella grotta a est, ruba a un demone il **Cannone di Frattura** e sgomina l'orda di avversari sul tortuoso sentiero seguente. Attraversato il canyon ti ritroverai in un'**Arena**: combatti i cavalieri con la Misericordia e la falce, mentre per sconfiggere i due giganti rossi... spara agli spettatori! Al sopraggiungere del **Gladiatore** (47), fai fuoco e colpiscilo quando è stordito, poi **usa la Forma Caotica** quando lo avrai disarcionato. Ricongiungiti a **Rovina** e torna da dove sei venuto, poi affronta il **Verme** sparandogli alla bocca. Entra nel **portale a nord** e annienta i nemici con il **Cannone**, poi tuffati nello stagno per recuperare un **Artefatto**.
Risali e dirigiti a nord: giungerai nella **landa dello Stygian**. Resta sempre in groppa al tuo destriero, uccidi i soldati e galoppa vicino al verme colpendo la sua museruola metallica (48).
Una volta schiantata sparagli in bocca con la **Misericordia**, fai fuoco sui **vermi minori** e scatta con **Rovina** per evitare gli assalti. Se vieni lanciato in aria, rievoca immediatamente il cavallo. Quando lo Stygian si accascia al suolo, finiscilo e **porta il suo Cuore a Samael**.

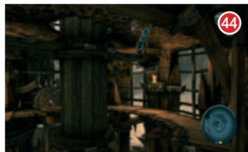
ELIMINA SILITHA

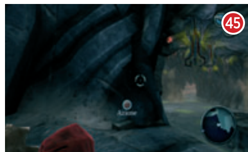
LANDE CINEREE (2)

Torna alle **Lande Cineree**, recupera i **due scrigni** a nord e procedi verso il **Ponte delle Anime**, vicino alla prima torre di legno (49).

VOLTA DI FERRO

Una volta in città, entra nella **porta coperta dalle ragnatele**. Distruggi i cristalli, sposta il cubo sotto la fune, colpisci la Cronosfera e affrettati lungo la corda per superare il ragno (50). Calati e procedi a sud, superando un ponte, abbatti una parete distruttibile per recuperare uno **scrigno** ed entra nell'edificio. Salta sulla piattaforma in basso, dalla parte opposta della stanza, poi **distruggi i cristalli** e attiva l'interruttore. Arrampicati sulle travi dietro di te per raggiungere il piano più alto, torna vicino alla **Cronosfera**, colpiscila e salta sulla **trave appesa**: dall'altra parte troverai la **Mappa**. Distruggi i bozzoli sulla stessa trave (51), saltaci di nuovo sopra, falla inclinare nel verso opposto col tuo peso e colpisci la Cronosfera: potrai così raggiungere la **Chiave**. Torna all'esterno e arrampicati sulla Vegetazione accanto al baratro. Apri la porta blu, entra e cammina ai lati della stanza: c'è un ragno gigante sotto il pavimento. Sposta il cubo sotto il demone appeso, appenditi per essere sollevato e salta per raggiungere lo **scrigno** sul terrazzo. Scendi, spara al demone per far cadere il cubo e stordire il ragno, quindi scendi al piano inferiore. Spo-

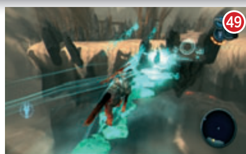












stati sugli appigli per raggiungere la via a ovest, combatti e sali sulle scale antincendio per planare verso un **Artefatto**. Prosegui, scendi nella fessura e trascina il cubo con la Bomba sulla pedana metallica, poi torna all'ingresso e attiva l'interruttore per sollevarla 52. Trascina il cubo fino, colpiscilo col Guanto per lanciarlo dalla parte opposta della buca e sistemalo sull'altra pedana. Arrampicati fino al piano superiore, poi attiva l'interruttore e usa la bomba per distruggere i cristalli rossi. Prosegui fino a raggiungere una **porta rossa**: per aprirla dovrai uccidere quattro ragni, indicati sulla mappa dall'icona turchese. Oltrepassa il ponte, poi cadi col pavimento che cede ed entra nella stanza successiva per ottenere la **Catena degli Abissi**. Usala sul ragno per togliergli la corazza 53, quindi abbattilo per **rimuovere il primo sigillo dalla porta rossa**. Sfrutta l'appiglio nel corridoio per raggiungere la Vegetazione e tornare al piano di sopra. Su una delle due aperture vedrai due demoni appesi: dirigiti verso l'altra usando la Catena, colpisci la Cronosfera nella stanza in fondo (con l'appiglio arancio raggiungerai un **Frammento**) e torna indietro con il rampino per superare i due demoni rallentati. Raccogli la **Chiave**, poi fatti afferrare dagli stessi tentacoli. Torna sui tuoi passi e raggiungi i **tre ragni restanti** (due sono tue vecchie conoscenze). Eliminato quello sul filo, dovrai affrontare l'**enorme ragno di cristallo**: schiva i suoi assalti e fai un doppio salto quando lo vedi sollevarsi. Per renderlo vulnerabile, afferra con la catena uno dei bozzoli, tiraglielo contro quando apre la bocca e aggiralo per sfondare la sua corazza posteriore con il Guanto 54. Prosegui quindi nel tunnel sotterraneo. Quando ti trovi di fronte a una Corrente, saltaci ma rivolgiti indietro: accederai così a un'area segreta che cela la **Gloria di Guerra**. Prosegui con le Correnti e gli appigli fino alla porta un tempo sigillata, attraversa il tunnel e affronta infine **Silitha**: scatta per evitare i suoi assalti e, quando si ferma, afferrala con la Catena per colpirla con combo aeree. Attaccala quando è stordita e finiscila quando salirà sul soffitto, usando la Catena prima su un appiglio e poi su di lei 55. Una volta sconfitta, colpisci con la Lama Incrociata la luce sulla roccia fluttuante e afferra velocemente la sua estremità con la Catena: salta al piano immediatamente superiore e troverai uno **scrigno** e un **Artefatto** dietro una roccia. Usa gli appigli blu e **raggiungi Vulgrim** per tornare da **Samael**.

LIBERA AZRAEL

IL TRONO NERO

Supera la porta decorata in fondo al tunnel, fai comparire il ponte e, dopo il dialogo con Azrael, prendi la porta a destra. Con la Lama, colpisci il cristallo davanti a te, entra nella porta aperta a destra e colpisci il cristallo sulla parete opposta. Torna nel primo corridoio, colpisci di nuovo il cristallo e prendi infine la porta a sinistra. Supera un'altra porta ma non la terza, quindi gira a destra e colpisci il cristallo in fondo al corridoio. Prosegui e, nel salone, usa l'appiglio in alto per raggiungere una rampa di scale. Giunto in cima guarda a sinistra e colpisci il primo cristallo che vedi: abbasserai la porta di fronte a te. Procedi sulla passerella a U e pre l'interruttore 56, quindi torna alle scale e raggiungi finalmente il portale azzurro. Entra, combatti lo spettro e creati una via per oltrepassare il baratro: premi l'interruttore a sinistra, poi quello a destra, colpisci il cristallo sopra di te e premi di nuovo l'interruttore a destra. Giunto dalla parte opposta rac- »













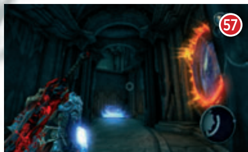
» cogli **quattro scrigni**, salta nel buco nel pavimento e affronta i demoni: otterrai il **Sentiero Astrale**. Sfruttalo per raggiungere l'apertura in alto



sulla parete, poi prosegui nel tunnel e usa un **portale caricato** per saltare sulla piattaforma soprastante 57. Attiva il simbolo sulla parete dalla parte opposta, poi salta in quello sotto di te. Giunto nel corridoio seguente, sistema il portale di entrata sul simbolo in fondo e l'uscita in quello sopra il pulsante. Premi quest'ultimo, afferra la Bomba e lanciala oltre il portale, sui cristalli 58. Una volta distrutti, potrai saltare. Nel nuovo salone otterrai l'irrinunciabile **Abbraccio di Furia**: mentre attraversi il ponte, attiva il simbolo in alto a sinistra 59. Giunto dalla parte opposta, torna indietro fino all'ultimo simbolo attivato, nel corridoio precedente, e saltaci dentro. Attiva il ponte per attraversare il salone e apri lo scrigno, quindi attiva di nuovo il ponte ma a metà salta e plana a destra. Vola sulle Correnti e sfrutta i **portali caricati** per catapultarti verso l'alto. Ti troverai di fronte il **primo mini-boss**: posiziona sui simboli i portali caricati e usali per saltare in testa al robot 60, quindi premi ● e colpiscilo finché è disattivato.

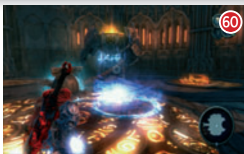
Dovrai condurre il raggio azzurro fino ad Azrael. Apri un portale sul simbolo che colpisce e su quello al piano di sotto. Annulla poi il portale di uscita e riposizionalo in fondo al corridoio per attivare l'ascensore. Giunto in basso, attiva i due simboli sulla parete opposta ed entra nella porta sbloccata. Attiva il portale colpito dal raggio, usa gli appigli e attiva anche il simbolo dall'altra parte del baratro. Di nuovo, attiva il simbolo colpito dal raggio e poi quello in basso, in modo che il raggio entri nei fori 61. Procedi quindi verso l'ingresso del dungeon colpendo i cristalli per abbassare le pareti.
Parla con Azrael, poi sali sulla pedana a nord attivando i due simboli. Riposiziona l'entrata sulla parete alle tue spalle e l'uscita caricata sul simbolo nel pavimento: verrai proiettato in alto. Salta sulla struttura rotante (attendi la parte più bassa) e arrampicati fino in cima 62. Plana fino alla porta a est, prendi l'ascensore in fondo al tunnel e accedi alla nuova sala. Segui il ponte evanescente fino alla prima piattaforma, liberati dei pipistrelli e attiva il portale sulla colonna, quindi quello sulla parete lontana. Attendi che il ponte ripassi per saltare nel Sentiero, quindi attiva il simbolo seminascosto nella parete a destra per raggiun-







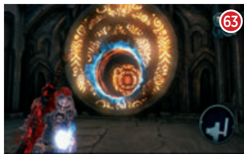






gere un **Frammento**. Riattiva il portale sulla colonna e sfrutta di nuovo il ponte mobile per tornare sulla balconata.
Proseguendo raggiungerai due **enormi blocchi sospesi**: attiva il simbolo sul primo di essi, quindi quello sulla parete alla tua destra. Avvicinati a quest'ultimo portale e spara attraverso di esso un nuovo Sentiero, non appena il simbolo sul secondo blocco risulterà visibile 63. Salta nel Sentiero quando il blocco rivolgerà l'uscita dalla parte opposta del baratro. Combatti, supera il pavimento che crolla e ti imbatterai in una sala con **tre gabbie sospese**. Piazza un portale sul soffitto della gabbia più in basso, poi un altro sulla parete vicino a te. Spingi il blocco nel Sentiero 64 e la gabbia si abbasserà. Annulla entrambi i portali e piazzane un altro sotto al blocco nella gabbia, quindi sali sulla gabbia stessa e spara il secondo portale sul soffitto della gabbia più alta: verrai così sollevato. Annulla di nuovo i tuoi portali, quindi sparane uno sotto il blocco, salta su quella gabbia e spara il secondo portale sulla gabbia a fianco: giungerai così fino in cima alla torre.
Prosegui, piazza un portale sopra la Corrente in fondo al tunnel, e un altro caricato sul pavimento alle tue spalle. Sfruttando la catena di Correnti raggiungerai la scalinata verso il **secondo miniboss**: posizionati sulle grate rotonde per far sì che il robot le colpisca e liberi i simboli 65.
Torna all'ascensore, attiva il simbolo colpito dal raggio, scendi e apri il nuovo portale. Prosegui giù dalle scale e, con la Lama, colpisci simultaneamente i tre cristalli sotto gli specchi. Tornerai nella stanza con le tre gabbie: scendi in basso e, sfruttando i portali, posiziona il cubo a terra sulla gabbia di sudest. Piazza un portale nel simbolo colpito dal raggio, in alto, e un altro nella parete a nordest: il raggio, con un gioco di specchi, aprirà la porta a sud 66.
Supera di nuovo i due blocchi rotanti, usando sia per il raggio che per Guerra lo stesso procedimento descritto in precedenza. Nella stanza successiva, usa gli appigli a sinistra per raggiungere il lato opposto, quindi attiva il simbolo sulla parete e quello sulla colonna centrale. Con gli appigli, giungi fino in cima alla colonna, attendi che il ponte si materializzi sotto, colpisci il cristallo con la Lama e salta sul ponte e poi nel Sentiero. Uscito dall'altra parte, colpisci velocemente gli altri due cristalli e gli specchi si solleveranno 67: attiva il simbolo in alto, colpito dal raggio, e quello alla tua sinistra.
Prendi l'ascensore, sali sulla struttura rotante e recupera la Bomba nascosta nella nicchia sulla parete. Scagliala sui cristalli rossi, in alto, quindi attiva il simbolo dietro di essi e quello in basso.
Dirigiti adesso a sudovest e usa due portali caricati per salire. Nella nuova stanza, dove troverai un **Artefatto**, attiva il simbolo sulla parete e quello che vedi oltre il pistone. Torna davanti al primo portale, ma non entrare: prepara un portale caricato e piazzalo sul simbolo che vedrai comparire. Ricrea il Sentiero appena scomparso ed entra quando la via è libera.
Nella sala seguente, attiva il simbolo sulla parete e un spara un portale caricato sulla roccia rotante oltre la porta 68. Salta nel portale quando vedi una Bomba, attiva il simbolo vicino a essa e disattiva quello sulla colonna rotante. Lancia la Bomba attraverso il Sentiero per distruggere i cristalli rossi 69. Gli altri cristalli celano un **Frammento**.
Nella stanza circolare, sali la scalinata e sistema un portale caricato sul simbolo sopraelevato, poi aprine un altro nel corridoio ed entraci: sarai lanciato fino a una **Chiave**. Ripercorri la stanza dei pistoni e torna da Azrael, poi salta sulla piattaforma rotante e arrampica- »









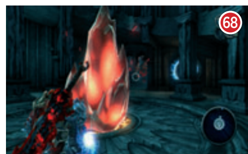


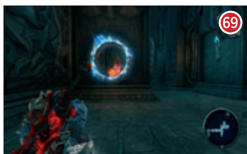


» ti fino in cima, per saltare di fronte alla porta blu 70. Sali con l'ascensore e attiva l'interruttore. Combatti sul cerchio di pietra e raggiungi poi due nuove rocce rotanti: spara un portale sulla prima, poi attivane uno alle tue spalle e, attraverso di esso, sistema un portale caricato sulla seconda. Afferra con la Catena la Bomba alla tua sinistra e lanciala nel Sentiero quando vedi comparire i cristalli rossi 71, quindi salta a tua volta. Prosegui ed esplora la pozza a nordest per recuperare un **Artefatto**, poi attiva il simbolo, colpisci il cristallo e torna a sudovest per attivare l'altro portale. Attraversa lo spazio riempito d'acqua e premi l'interruttore in fondo, poi attiva anche la leva incontrata all'ingresso. Crea un portale caricato sulla colonna centrale e poi attiva un altro simbolo: entra e, con un ascensore, arriverai dal **terzo miniboss**. Attiva uno dei portali in basso e creati un uscita in alto, poi attira il robot sotto di essa 72. Quando si immobilizza dopo un attacco, planagli in testa sfruttando il Sentiero. Crea un portale sul simbolo colpito dal raggio, poi su quello alla tua destra. Percorri il tunnel e crea un nuovo portale, quindi usa l'ascensore. Colpisci il cristallo per aprire la porta, quindi supera i due blocchi rotanti come già in precedenza. Nella stanza successiva, dirigiti a destra e usa una pedana caricata per salire. Ti troverai di fronte a un blocco fluttuante: spara una pedana caricata sulla faccia superiore per raggiungere un **Artefatto**, poi scendi e attiva entrambi i simboli laterali. Colpisci la Cronosfera nel corridoio a est, quindi il cristallo sul blocco e infine i due ai lati del cancello a nord 73.

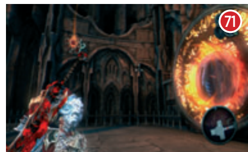
Scendi nella stanza di Azrael e apri i due portali sulla struttura rotante: uno vicino a dove ti trovi e uno in basso. Scendi le scale e confrontati con **Straga**. Crea un portale sul pavimento e un altro sul martello dell'Eletto, non appena si ferma 74. Quando solleva il martello per colpire, salta nel portale e atterragli sulla schiena: colpisci il cerchio rosso e attaccalo con la

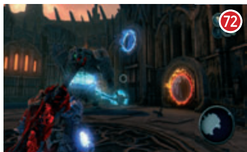






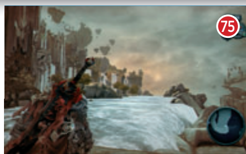














spada. Ripeti questa azione più volte, spazzando via le schiere di demoni, e il Cuore sarà tuo.

EPILOGO

EDEN

Affronta il lato oscuro di Guerra, poi indossa la **Maschera d'Ombra** e per individuare uno **scrigno invisibile**. Recupera due **Frammenti** e lascia l'Eden per sempre (75).

LAMA DELL'ARMAGEDDON

Alla **Deriva del Leviatano** indossa la Maschera e attraversa il ponte. Raggiungi **Ulthane** (76) e poi parti alla ricerca degli altri Frammenti, utilizzando sempre la Maschera e le icone dorate sulla Mappa. Al **Passo dell'Affogato**, uscito dal Varco, voltati a sinistra: vedrai il Frammento su un palazzo. Sali sull'edificio più lontano, quindi indossa la maschera e raggiungi l'altro tetto con l'appiglio. Alla **Scala Interrotta** prendi le scale a nordovest ed entra nel palazzo dietro di te. Sali al primo piano e raggiungi l'autostrada con le Correnti, poi procedi verso ovest e sali sul tetto dell'edificio. Dirigiti quindi alle **Intersezioni**, individua le Correnti invisibili nella piazza centrale e sfrutta l'appiglio. Alla **Strada Asciutta** dovrai invece batterti con **Uriel**: colpiscila, allontanati e corri per evitare le sue spade. Procedi verso le **Terre Soffocanti** e raggiungi la fine della strada a nordest. Sulla sinistra vedrai un cunicolo: entra, sfrutta la Corrente, distruggi i cristalli rossi utilizzando la Bomba Inerte e la torcia. Usa la Catena sulla Vegetazione sopra di te e vola sulla Corrente. L'ultimo Frammento è alle **Lande Cineree**: esci dalla galleria, monta in sella a Rovina e costeggia la parete rocciosa a sinistra. Dalla groppa del cavallo sali sugli appigli, prendi la via di sinistra, quindi usa la torcia e la Bomba invisibile per distruggere i cristalli. **Torna adesso da Ulthane e poi da Azrael** (77).

IL DISTRUTTORE

Sali in groppa a Rovina ed evita le cariche del dragone. Colpiscilo per farlo cadere, quindi sferra i tuoi attacchi sul suo ventre. Scatta per evitare la sua picchiata e premi ● quando richiesto: Abaddon si presenterà così nella sua forma angelica. Attacca rapidamente e batti sempre in ritirata, quindi affrontalo in duello premendo più volte il tasto ■. Se vinci, Abaddon si librerà in volo e ti scaglierà delle rocce: evitale con lo scatto (78). Battilo per tre volte e goditi la sequenza finale.





I TROFEI

BRONZO

- **Evasione**
Libera Samael dalla sua prigione.
- **Dispensatore di morte**
Incontra Vulgrim.
- **Un tipo tosto**
Incontra Ulthane.
- **Smuovere le montagne**
Acquisisci l'Evocatore della Terra.
- **Ho perso il conto**
Uccidi più angeli di Ulthane.
- **Tira e molla**
Acquisisci la Catena degli Abissi.
- **Viaggio astrale**
Acquisisci il Sentiero Astrale.
- **Ladro di elementi**
Acquisisci la Lama Incrociata.
- **Seconda vista**
Acquisisci la Maschera d'Ombra.
- **Devastatore**
Uccidi 10 nemici con un attacco Ira Getto di lame.
- **Scossa tellurica**
Acquisisci il Guanto sismico.
- **Un vecchio amico**
Acquisisci Misericordia.
- **Mietitore**
Acquisisci la Falce.
- **Predatore volante**
Uccidi 160 nemici mentre sei una bestia angelica.
- **Macchina dell'ira**
Colleziona tutti i poteri dell'Ira.
- **Di nuovo insieme**
Trova Rovina.
- **Non farmi arrabbiare**
Acquisisci l'abilità Forma caotica.
- **Saltatore**
Acquisisci l'abilità Volo dell'oscurità.
- **Slow motion**
Acquisisci l'abilità Cronomante.
- **Volatile**
Uccidi 5 Pipistrelli della morte senza toccare il suolo.
- **Improvvisazione**
Uccidi 150 nemici con gli oggetti dell'inventario.
- **Parcheggio aereo**
Distruggi un elicottero durante l'Apocalisse.
- **Sterminatore (segreto)**
Uccidi 666 demoni.
- **Fiume di sangue (segreto)**
Spargi 3000 litri di sangue demoniaco.
- **Cavaliere oscuro (segreto)**
Cavalca per 1000 miglia.
- **Cavaliere (segreto)**
Uccidi 150 demoni mentre sei a cavallo.
- **Lama finale (segreto)**
Forgia la Lama dell'Armageddon.
- **Razziatore (segreto)**
Colleziona tutti i 27 artefatti.
- **Cacciatore di tesori (segreto)**
Cerca 150 scrigni.

ARGENTO

- **Pipistrello infernale**
Sconfiggi Tiamat.
- **Ti spacco la faccia**
Sconfiggi l'Affranta.
- **Cenere alla cenere**
Sconfiggi Stygian.
- **Una cattiva madre**
Sconfiggi Silitha.
- **Vendetta**
Sconfiggi Straga.
- **Scontro finale?**
Sconfiggi il Distruttore.
- **Piena potenza**
Acquisisci il numero massimo di Pietre della vita.
- **Ira di Guerra**
Acquisisci il numero massimo di Sfere dell'ira.
- **Forma leggendaria**
Acquisisci l'Armatura degli Abissi.
- **Temprato dalle battaglie**
Potenzia le armi al massimo e sblocca tutte le mosse da combattimento.

ORO

- **Equilibrio ripristinato**
Finisci il gioco a livello Normale.
- **Il vero cavaliere**
Finisci il gioco a livello Apocalittico.
- **E questo sarebbe facile?**
Finisci il gioco a livello Facile.

PLATINO

- **Maestro**
Sblocca tutti i Trofei di Darksiders.